YOU DON'T KNOW JACK®

le quizz irrevérencieux et décalé

BERKELEY SYSTEMS

Jellyvision

TAKE 2 INTERACTIVE

MELOG

YOU DON'T KNOW JACK®

Hé toi ! Ouais, toi, Monsieur MOI J'AI UN CD-ROM. Tu te sens plus ? Tu penses que t'en connais un bout en "trivial", pas vrai ? Lâche ton sandwich et viens tâter du muscle, c'est par ici.

YOU DON'T KNOW JACK®, c'est le quizz irrévérencieux et décalé, survitaminé et maintes fois récompensé qui a fait un malheur aux Etats-Unis. Et aujourd'hui, c'est au tour des petits frenchies d'appuyer sur le bouton. Excitation et surprises garanties, humour cinglé et activité délirante ; et encore plus de possibilités qu'au bal masqué. Alors, tiens-toi prêt - on va aspirer les réponses de ton cerveau avec une paille géante.

On peut jouer à **YOU DON'T KNOW JACK®** seul ou bien à deux ou trois joueurs. Le but à atteindre, dans **YOU DON'T KNOW JACK®**, c'est de ramasser la monnaie. Amasse le plus de blé possible. C'est aussi simple que ça...
Sauf que ça n'est pas aussi simple !

AVERTISSEMENT :

Ce jeu est fortement corrosif et contient des propos suggestifs déconseillés aux enfants, aux coincés et aux cardiaques.

Le Vieux Manuel

Table des matières

Configurations minimales	3
Installer **YOU DON'T KNOW JACK®**	4
Jouer à **YOU DON'T KNOW JACK®**	7
Options de jeu	13
Dépannage	14
Contacts	16
Ras le bol de cette question ?	17
Connecte-toi à Bezerk !	18
Crédits	19
Droits d'utilisation	25
Garanties et copyrights	26

Configurations minimales

Microsoft® Windows® 3.1 et Windows 95 :

. Microprocesseur 486X 33MHZ ou plus
. 8MO de RAM (Windows 3.11) / 16 MO de RAM (Windows 95)
. 22 MO d'espace sur le disque dur
. Lecteur de CD-ROM X 2 (ou plus rapide)
. Fonctionnalité vidéo avec résolution minimale 640 x 480 et 256 couleurs
. Sound Blaster 16 ou carte son 100% compatible SB
. **YOU DON'T KNOW JACK®** ne fonctionne pas sur les 386 ou les unités centrales antérieures

Apple® Macintosh® :

. Tous les PowerPC ou les Macintosh 68040
. Systèmes 7 ou plus
. 6MO de mémoire RAM
. 15MO d'espace sur le disque dur
. Lecteur de CD-ROM X 2 (ou plus rapide)
. QuickTime™ 2,5, QuickTime PowerPlug (pour Macintosh seulement), SoundManager 3.2.1 et Sound Control Panel (intégrés)
. Fonctionnalité vidéo avec résolution minimale 640 x 480 et 256 couleurs

YOU DON'T KNOW JACK® ne fonctionne pas sur les 68030 ou les unités centrales antérieures

Le Vieux Manuel

Installer YOU DON'T KNOW JACK®

Installation et logiciel anti-virus

Avant d'installer **YOU DON'T KNOW JACK®**, il est fortement recommandé de neutraliser tout logiciel anti-virus, car ce genre de logiciel peut interférer avec le processus d'installation.
Pour neutraliser le logiciel anti-virus, consulter la documentation du logiciel anti-virus.

Windows 3.1x : Installation

• Insérer le CD-ROM **YOU DON'T KNOW JACK®** dans le lecteur de CD-ROM. Utiliser le Gestionnaire de programmes pour afficher le contenu du CD-ROM **YOU DON'T KNOW JACK®** (le CD-ROM est habituellement l'unité D :) et cliquer deux fois sur l'icône d'installation (setup.exe).
• Suivre les instructions apparaissant à l'écran jusqu'au terme de la procédure d'installation. Une fois l'installation terminée, redémarrer Windows 3.1x.

Windows 3.1x : Mise en route du jeu

Après le redémarrage de Windows 3.1x, le jeu peut être lancé de deux manières :
1. Utiliser le Gestionnaire de programmes pour ouvrir Ydkj16.exe à partir du répertoire Ydkjwin sur le disque dur.
2. Cliquer deux fois sur l'icône YOU DON'T KNOW JACK située dans le groupe de programme **YOU DON'T KNOW JACK®** du Gestionnaire de programmes.
Pour jouer, le CD-ROM programme **YOU DON'T KNOW JACK®** doit être laissé dans le lecteur de CD-ROM.

Le Vieux Manuel

Windows 3.1x : Désinstallation

Il y a deux manières de désinstaller **YOU DON'T KNOW JACK®** :

1. Utiliser le Gestionnaire de programmes pour exécuter uninst.exe à partir du répertoire Ydkjwin situé sur le disque dur.
2. Cliquer deux fois sur l'icône Désinst YOU DON'T KNOW JACK située dans le groupe de programme **YOU DON'T KNOW JACK®** du Gestionnaire de programmes.

Le programme ne désinstallera pas la bibliothèque de graphismes Wing, qui peut être utilisée pour une autre application.

Windows 95 : Installation

Si le programme d'auto-exécution de Windows 95 est activé, insérer le CD-ROM **YOU DON'T KNOW JACK®** dans le lecteur de CD-ROM et l'installation démarrera immédiatement. Suivre les instructions jusqu'à la fin de l'installation.

Si le programme d'auto-exécution de Windows 95 n'est pas activé, insérer le CD-ROM **YOU DON'T KNOW JACK®** dans le lecteur et afficher le contenu du CD-ROM (le CD-ROM est habituellement l'unité D :). Cliquer deux fois sur le fichier d'installation Setup.exe. Suivre les instructions jusqu'à la fin de l'installation.

Windows 95 : Mise en route

Après installation, le jeu peut être lancé de deux manières :

1. Cliquer deux fois sur l'icône Ydkj32.exe à partir du répertoire Ydkjwin situé sur le disque dur.
2. A partir du menu Démarrer, sélectionner Programmes, puis **YOU DON'T KNOW JACK®**, et choisir la commande **YOU DON'T KNOW JACK®**.

Le Vieux Manuel

Windows 95 : Désinstallation

Il existe deux manières de désinstaller **YOU DON'T KNOW JACK®** :

1. Dans le menu Démarrer, sélectionner la commande Désinstaller **YOU DON'T KNOW JACK®** du groupe de programmes **YOU DON'T KNOW JACK®**.
2. Utiliser la commande Ajout/Suppression de Programmes du Panneau de Configuration de Windows 95.

Macintosh® : Installation

- Insérer le CD-ROM **YOU DON'T KNOW JACK®** dans le lecteur de CD-ROM.

Cliquer deux fois sur l'icône **YOU DON'T KNOW JACK®**, et suivre les instructions qui s'affichent à l'écran.

- Le programme d'installation copie le logiciel sur le disque dur. Il copie également les extensions QuickTime 2.5, QuickTime PowerPlug 2.5 (pour PowerPC seulement) et SoundManager 3.2.1, ainsi que Sound Control Panel (sur Système 7.5.2 ou versions antérieures), si ils ne sont pas déjà présents sur le disque dur.
- Si le programme d'installation copie les extensions sur le disque dur, redémarrer le Macintosh avant de commencer à jouer.

Macintosh® : Mise en route

Après installation, lancer le jeu en cliquant deux fois sur l'icône **YOU DON'T KNOW JACK®** située dans le répertoire YDKJ MAC de le disque dur.

Pour jouer, le CD-ROM de **YOU DON'T KNOW JACK®** doit être laissé dans le lecteur de CD-ROM.

Il n'est pas nécessaire de disposer d'une souris pour jouer à **YOU DON'T KNOW JACK®**.

Le Vieux Manuel

Jouer à YOU DON'T KNOW JACK®

On peut jouer à **YOU DON'T KNOW JACK®**, à un, deux ou trois.

Lorsque le jeu commence, écoute les instructions, choisis le nombre de joueurs, saisis leur nom et précise si vous voulez faire une partie de 7 ou de 21 questions.

"Ça, je connais déjà"
Bon, alors appuie sur la barre d'espace pour passer à la suite.

Quand on te demande de choisir une catégorie, appuie sur 1, 2 ou 3. Dépêche-toi, ou le présentateur va choisir pour toi !

Pour jouer à **YOU DON'T KNOW JACK®**, tu vas devoir te montrer rapide et malin. Chaque joueur se voit attribuer une touche - **YOU DON'T KNOW JACK®** utilise les touches Q, B et P du clavier. Le premier joueur qui appuie sur sa touche, répond à la question. Si la réponse est bonne, tu rafles tout. Si c'est une mauvaise réponse, on te pique ta mise.

Le Vieux Manuel

Il y a sept catégories de questions dans **YOU DON'T KNOW JACK®** : **QCM, Bouche-trou, Qui c'est celui-là, Rimatologie, Couçi-Couça, Drelin-Drelin** et les fameux **Jack Attack™**.

Les QCM

Il y a deux catégories de QCM - les questions standards et les Jack-a-vu. Elles valent toutes entre 1000 F et 6 000 F. Les questions faciles sont moins bien payées, ce sont les plus difficiles qui rapportent le plus. Logique ! Non ?

La question standard

Un petit exemple :

> **Si Sherlock Holmes devait rechercher le Yéti jusque sur la lune, de quel temps maximum disposerait-il pour identifier l'une de ses empreintes ?**
>
> **Près d'une demi-seconde**
> **Une semaine**
> **200 ans**
> **10 millions d'années**

Si tu crois connaître la réponse à un QCM, appuie sur ta touche le plus vite possible (rappelle-toi **Q, B** ou **P**) et choisis la réponse en pressant la touche **1, 2, 3** ou **4**.
C'est la bonne réponse, à toi le pompon. Tu t'es ramassé, envoie la monnaie.

Le vieux Manuel

Jack-a-vu
La question Jack-a-vu est un QCM concernant un dessin ou une photographie. Par exemple, un dessin d'un lapin dans un bateau apparaît sur l'écran, avec la question suivante :

> **Grâce à cette image, dis-moi qui est en train de ramer comme une bête ?**
>
> **le lapin Durautissier**
> **le lapin Durraboville**
> **le lapin Burrabombard**
> **le lapin Duralebol**

Si tu crois connaître le réponse à un QCM, appuie sur ta touche et choisis **1, 2, 3** ou **4**.
Les questions images sont proposées régulièrement tout au long du jeu.

Question Bouche-trou
Pour la question Bouche-Trou, il va falloir en mettre un coup. Là, il ne s'agit pas de choisir parmi plusieurs réponses - pour répondre, appuie sur le bouton, entre la bonne réponse et appuie sur la touche **ENTREE**. Ouais, y a que toi et ta matière grise.

T'occupe pas de l'orthographe ou de la ponctuation, l'arbitre est plutôt cool.

La question Qui c'est celui-là ?
Dans le cas d'une question Qui c'est celui-là ?, tu dois trouver le nom d'un personnage célèbre. On va te donner des indices - petit à petit - et si tu sais qui c'est, appuie sur ta touche, tape le nom et presse la touche ENTREE.

Le Vieux Manuel

Rimatologie

Les Rimatologies sont des homophonies approximatives qui valent entre 5 000 F et 10 000 F.

Lorsqu'une question Rimatologie débute, écoute attentivement la phrase Rimatologie et essaie de penser à une phrase, à un dicton, à des paroles de chanson ou à une expression qui rime avec. Si tu ne parviens pas à penser immédiatement à une réponse, écoute les indices qui te seront communiqués par le meneur de jeu. Si tu penses avoir découvert les mots qui riment avec la phrase de Rimatologie, appuie sur ta touche, tape la réponse et presse la touche ENTREE.

Par exemple, quel est le dicton qui rime avec la phrase de Rimatologie suivante ?

L'amour sans bise s'éteint si l'un est faux.

Ou, en d'autres termes...

La gourmandise est un vilain défaut.

Lorsque tu tapes la réponse, la ponctuation et les majuscules ne comptent pas, mais tu dois saisir la totalité de la phrase réponse. N'attends pas trop avant d'appuyer. Plus tu mets de temps pour répondre, plus tes gains seront faibles. Impossible d'utiliser la "Vicieuse" pour les questions de Rimatologie. Ça ne serait pas juste.

Le Vieux Manuel

Une question Couci-Couça

Une question Couci-Couça est une question bonus - un seul joueur peut participer - alors, il faut avoir un peu de chance pour tomber sur une question bonus. Les questions Couci-Couça sont des défis ; tu dois répondre en classant une liste de sept objets. Tu gagnes de l'argent à chaque bonne réponse et tu en perds chaque fois que tu commets une erreur. Tu perds également de la thune chaque fois que tu passes - alors, y a intérêt à penser vite. Chacune de ces sept questions vaut 500 F lors du premier round et 1 000 F lors du second.

Les Jack Attack™

La Jack Attack™ est la dernière question de chaque jeu. Elle peut faire ou défaire ta fortune en deux temps trois mouvements - soit tu y laisses la chemise, soit tu ramasses le paquet.

Les Jack Attack™ sont des questions d'association. Une fois que tu a reçu un indice tu dois trouver le lien ou la correspondance entre deux mots ou deux expressions. C'est aussi simple que ça. Sauf que... C'est pas si évident que ça.

Dans une Jack Attack™, un mot apparaît au centre de l'écran, tandis que des correspondants possibles surgissent successivement tout autour. Aucun ne reste bien longtemps ; alors, si jamais tu repères le terme correspondant, appuie immédiatement sur ta touche. Si c'est bon, à toi le pognon. Attention, tous les mots correspondants ne font pas l'affaire, tu dois désigner celui qui est le plus adapté, en fonction de l'indice que tu as reçu.

Par exemple, si l'indice de la Jack Attack ™ est **"les contraires s'attirent"** et que le mot **"gauche"** apparaît en gros au centre de l'écran, attends jusqu'à ce que le mot **"droite"** surgisse et appuie sur le bouton pour ramasser ton blé.

Le vieux Manuel

Ensuite, si le mot **"cher"** s'affiche, attends jusqu'à ce que tu vois **"cheap"** et presse ta touche. (Dans cet exemple, il s'agit d'appuyer quand le contraire apparaît.)

Mais attention ! La Jack Attack™ peut te piéger. Ne te laisse pas avoir par les fausses bonnes réponses. Si le mot **"cher"** apparaît au centre de l'écran et que tu appuie lorsque le terme **"prix"** surgit, tu perdras parce que tu auras oublié l'indice : **les contraires s'attirent**.

Rappelle-toi, tu peut zapper les instructions de l'animateur de la Jack Attack™ en appuyant sur la **barre d'espace**.

Chaque Jack Attack™ comporte sept questions. Appuie sur le bouton au bon moment avec la bonne réponse et c'est 2 000 F pour ta pomme. Appuie au mauvais moment ou tombe dans un piège et c'est toi qui pommes 2 000 balles - et pas une seule fois, mais à chaque fois que tu te ramasses ! Ceci dit, tu peux appuyer sur le bouton tant que tu veux...

YOU DON'T KNOW JACK® est plein de surprises. Alors, ne tombe pas dans le panneau ! Par exemple, ne réponds pas trop vite au QCM, ou tu risque de te faire plumer.

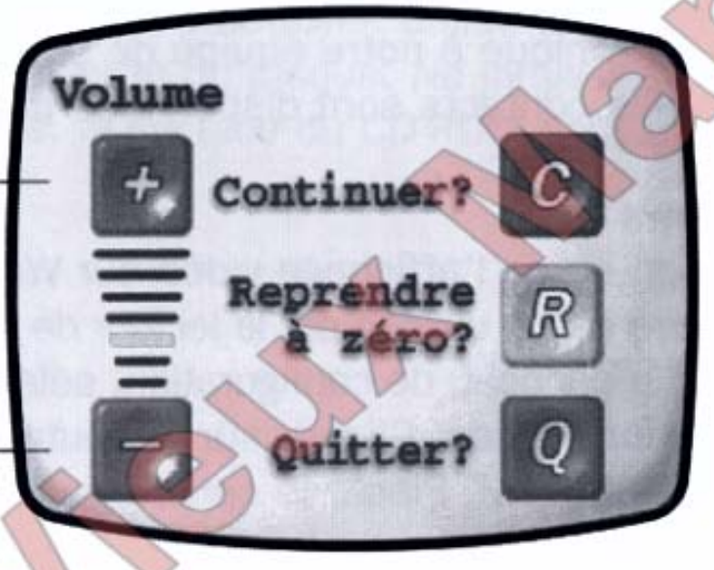
Le vieux Manuel

Options de jeu

Appuie sur Echap et tu peux, à tout moment, mettre **YOU DON'T KNOW JACK®** en mode pause et accéder à l'écran d'options. Lorsque **YOU DON'T KNOW JACK®** se trouve en mode pause, l'écran d'options présente trois choix :

+ augmenter le volume

- baisser le volume



C Reprendre le jeu

R Commencer une nouvelle partie

Q Quitter **YOU DON'T KNOW JACK®**

Presse la touche de ton choix. Tu peux également augmenter et réduire le volume sonore en appuyant respectivement sur les touches **flèche vers le haut** et **flèche vers le bas.**

A la fin de la partie, vous pouvez presser la touche **M** pour commencer une nouvelle partie de **YOU DON'T KNOW JACK®** avec les mêmes joueurs, ou appuyer sur la touche **N** recommencer une partie avec de nouveaux joueurs. Presser sur **Q** pour quitter le jeu.

Le vieux Manuel

Dépannage

Voici quelques recommandations destinées à améliorer le fonctionnement de **YOU DON'T KNOW JACK®** sur ton PC ou ton Mac.

Pour plus d'informations, voir le fichier Lisez-moi situé sur le CD-ROM **YOU DON'T KNOW JACK®**. Si tu es toujours dans le potage, téléphone, écris ou envoie un courrier électronique à notre équipe de soutien technique. Des informations concernant les contacts sont disponibles page 16 de ce livret.

Windows 3.1x et Windows 95
En cas d'instabilité du son ou de l'affichage vidéo sur Windows 95, il peut être utile de diminuer la mémoire cache utilisée par le lecteur de CD-ROM. Pour modifier cette configuration, ouvrir le panneau de configuration, sélectionner l'icône Système et cliquer sur l'onglet Performances. Cliquer sur le bouton Système de Fichiers et sélectionner le dossier CD-ROM. Placer le curseur sur "Petite".

Si le message "Erreur 20, la carte son est utilisée par une autre application" apparaît, il est possible que tu disposes d'une carte son 8-bits. Dans ce cas, il faudra la remplacer par une carte son 16-bits compatible avec Sound Blaster 16. Si tu possèdes une carte son 16-bits, le problème peut être que ta carte n'est pas compatible SB16, ou qu'elle utilise un logiciel son incorrect. Contacte le fabriquant de votre carte son pour plus d'information sur la mise à jour du logiciel.

Si tu rencontres des problèmes avec l'affichage vidéo, assure-toi que le système est réglé sur le mode 256 couleurs.

Le Vieux Manuel

Macintosh

Si le son "décroche" ou tremble, vérifie que la mémoire virtuelle est bien déconnectée. Pour déconnecter la mémoire virtuelle, sélectionne Mémoire dans le Tableau de bord et clique sur la position "non" dans la section Mémoire virtuelle.

En cas de problèmes dans le chargement du CD-ROM **YOU DON'T KNOW JACK®**, assure-toi que le disque est propre et qu'aucune poussière ou trace de doigt n'encombrent sa surface. Pour le nettoyer, utilise un tissus très doux et passer-le sur les faces interne et externe du disque. Ne jamais utiliser aucun produit de nettoyage d'aucune sorte, la surface du CD-ROM pouvant aisément être endommagée.

Le Vieux Manuel

Contacts

Sites Internet :

Tu trouveras plus d'informations concernant **YOU DON'T KNOW JACK®** sur Internet. Connecte-toi au site suivant : www.bmginteractive.com et www.take2europe.com

Support technique :

En cas de difficultés de chargement persistantes, ou si tu as besoin d'une aide technique, appelle le 01 44 88 67 86, du lundi au vendredi, entre 10 h et 13h ou contacte-nous à l'adresse e-mail suivante :

frsuport@bertelsmann.de

Le Vieux Manuel

Ras le bol de cette question ?

Ce jeu n'est qu'un jeu. Les faits qui figurent dans **YOU DON'T KNOW JACK®** ont été vérifiés ; ils étaient exacts au moment de la publication du jeu.

Toutes les questions de **YOU DON'T KNOW JACK®** ont été contrôlées par une super-équipe d'auteurs. Nous ne prétendons pas que nous sommes parfaits mais, notre modestie dût-elle en souffrir, il nous faut bien avouer que nous sommes étonnamment futés.

Néanmoins, si malgré tout, il t'apparaissait que l'une de nos questions recelait une quelconque erreur et que tu souhaites nous faire connaître ton opinion sur ce point, sens toi libre de laisser libre cours à tes humeurs et envoie nous un de ces bon vieux messages bien teigneux à l'adresse suivante :

"Ras le bol de cette question"
c/o l'équipe YOU DON'T KNOW JACK
TAKE 2 INTERACTIVE
4/6, place de la Bourse
75002 PARIS

Si ta lettre nous fait bien marrer, on l'affichera dans la cuisine.

Le Vieux Manuel

Connecte-toi à Bezerk™ !

Si tu es connecté à Internet, rends-nous une petite visite sur **Bezerk**, le premier réseau loisir en ligne de Berkeley Systems.

Si tu dispose de Windows 95 et que tu aimes jouer à **YOU DON'T KNOW JACK®**, tu peux également jouer en ligne ! Surfe sur www.bezerk.com et tu pourras jouer à toutes les nouveautés de **YOU DON'T KNOW JACK®**, essayer d'atteindre les scores les plus élevés, te classer par rapport à d'autres joueurs de **YOU DON'T KNOW JACK®** et gagner toutes sortes de prix fabuleux.

Connecte-toi à **Bezerk** et tu comprendras pourquoi Internet ne sera plus jamais le même.

www.bezerk.com

Le Vieux Manuel

Crédits

Réalisateur pour Melog
Steve Austin

Producteur pour Melog
Frédéric de Foucaud

Producteur pour Berkeley Systems
Christopher York

Producteur pour BMG Interactive
Lucien King

Voix de Jack
Luc Mitéran

Directeur de production pour Berkeley Systems
San Vuong

Directeur de production pour BMG Interactive
Dan Houser

Directeur Technique et Programmeur en chef
Ando Sonenblick

Direction Graphique
Adina Nyström

Auteurs
Steve Austin
Fred DeFooko
Jean-Christophe Parquier

Directrice de production pour Melog
Aline Bonnefoy

Responsable Qualité (SQA)
Marie-Laure Gobbi

Coordinatrice SQA France
Anita Labro

Animation
Marshall Ross

Le Vieux Manuel

Sinem Hakman

Équipe SQA pour Berkeley Systems
Richard Huber
Jorge Morales
Bill Hardy

Conseiller Technique à la Réalisation
Paul Bennun

Éditeurs
Olivier Schmitt
Mathieu Berenholc
Agora Software
Brian Chard

Auteurs pour Somethin' Else
Neil Bennun
Pete Cashmore
Anthony Hines
Ben Moor

Auteurs pour Jellyvision
Ali Davis
Michelle Gorchow
Tom Gottlieb
David Houghtaling
David Nathanielsz
Andy Poland
Sean Abley
Mary Garvey
Joel Husenits
Phil Ridarelli
Marta Segal

Producteur BMG Interactive France
Michelle Davizé

Marketing pour Berkeley Systems
Julie Tarlton

Production Artistique
Scott Hammond
Stephan Ekstrom
Adam Labarge
"Sparkles" Sniffen

Direction Musicale
Kevin Quinn

Musique jingles
Roddy Julienne

Le Vieux Manuel

Programmation
Nathan Bamberger
Tom Conrad
John Endres
Howard Fukuda
Craig Sterry

SQA Manager
Henry Frummer

Packaging
Karine Goethals
Michelle Davizé
Médiangles

Services Information Audience
Patience Dennison
Melissa Alemán

Coordinateur des tests Béta
Ed Mechem

Écriture Interactive & Utilitaires Audio
Edward Lott

Autres Auteurs (par ordre alphabétique)
Doug Armstrong
Paul Arnold
John Bourdeaux
Shawn Brennan
Lee Cornes
Anna Day
Laurel DiGangi
Debbie DiMaio
Nick Doody
Michael Elyanow
Jordan Fields
Scott Fields
Kevin Fitzpatrick
Tony Gama-Lobo
Mary Garvey
Rebecca Gilman
Emily Godbey
Peter Gwinn
Joe Janes
Kim Johnson
Sloan Johnson
Jeff Laird
Brian McCann
Chris Miksanek
David O'Donnell

Le vieux Manuel

Monica Payne
Eileen Reynolds
Diane Ross
Jack Sanderson
Marta Segal
Craig Shaynak
Tim Sheridan
Michael Sweeney
Steve Tompkins
Jamie Vann
Bill Wallace
Catherine Wetendorf
John Wodynski
David Wulatin

Livret d'utilisation
Boisset-Pestourie
Marie-Laure Gobbi
Karine Goethals
Simon Downing
Christopher York
Tracy Edgecomb
SFX
Michelle Gorchow
David Houghtaling

Fausses Pubs
Steve Austin
Luc Mitéran

Ingénieurs du son
Jacqueline Ehlinger
Julien Loron
Christophe Leroy

Hardware
David Coiffier

Équipe canadienne
Marité Talbot
Elizabeth Willems
Enrica Zappavigna

Chanteurs
Roddy Julienne
Marjorie Savino

Avec les voix de
Alicia Alonso (Rosalie)
Jacqueline Ehlinger
Bruno Eudes
Danièle Hazan
Anita Labro
Sigrid Lucas

Le Vieux Manuel

Fred d'Oeuf
Jean-Christophe Parquier
Gilles Picoche
Jeff "le jeune"
Jean-Michel Garcy

Société d'études
Médiangles

V.P. Développement pour Berkeley Systems
Douglas Scott Kay

Remerciements
Les jojos l'Arti'show
Pascal Beaudru
Anne-Marie Blanc
Arnaud de Breuvery
Rémy Desmarquest
FJ&A
Fabien Constance
Françis & Béatrice
Stéphania Laptès
Christophe Marchand-Kiss
Nathalie Mongin
Barbara Gateau
Natacha Nisic
Gilles Picoche
Christine Sirli
Zarma Studio
Sodi
Jorge Verissimo
Fabrice Voarick
Emily Wyness
Henri, Serge & Alain
Unit 2
Studios Casadesus - Desmarquest
Johnathan Blair
Ali Candy
Theodore Goddard
Joanne Green
Andrea Mills-Griffin
Hayley Petts
All at BMG France
Nos Testeurs Béta
Jane Chinn
Amy Dallas
Chris Deyo
Tracy Edgecomb
Tim Hansen
Mark Mensch
Brad Meyer
Leslie Mullens
PJ Sonnichsen

Le Vieux Manuel

Diane Stonebraker
Kory Stradinger
Andrea Streicher
Martin Streicher
Rick Theriault
Cynde Welbes
et surtout...
Anton & Victo, Ass.

Producteur exécutif pour Berkeley Systems
Christopher York

Directeur Exécutif
John Boyden

Producteur Exécutif pour BMG Interactive
Sam Houser
David Strempel

Conception
Harry Gottlieb

Le Vieux Manuel

Droits d'utilisation

Ce contrat de licence est un contrat entre vous et BMG Interactive Ltd, Inc. En ouvrant le disque logiciel scellé accompagnant le présent manuel, vous reconnaissez être lié par les termes de ce contrat. Si vous êtes en désaccord avec les termes de ce contrat, veuillez retourner l'emballage non-ouvert du produit logiciel, ainsi que le matériel d'accompagnement (y compris la totalité de la documentation et du conditionnement) à l'endroit où vous vous l'êtes procuré afin d'en obtenir le remboursement intégral.
LICENCE DE PRODUIT LOGICIEL, BMG Interactive Ltd vous concède une licence non-exclusive et non-transferrable pour l'utilisation d'une seule copie de **YOU DON'T KNOW JACK®**, sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur, conformément aux conditions générales définies aux présentes. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser ce logiciel sur plus d'un seul terminal d'un réseau, ni sur un ordinateur multi-utilisateurs, ni sur un système à temps partagé, ni non plus sur un serveur, ni sur aucun autre système permettant l'utilisation du présent logiciel par plus d'une seule station de travail en même temps. COPYRIGHT. Ce logiciel, y compris les graphismes et la documentation qui l'accompagnent est la propriété de Berkeley Ssytems Inc.. Les effets sonores, la musique et le contenu sont la propriété de Jellyvision, Inc.. Le logiciel, y compris les graphismes, les effets sonores, la musique, le contenu et la documentation jointe sont protégés par les lois de Etats-Unis d'Amérique et les traités internationaux. Tous les droits sont réservés. Vous devez, par conséquent, traiter le présent logiciel et la documentation jointe comme tout autre matériel protégé par Copyright (par exemple un livre), sauf que vous pouvez soit (a) réaliser une seule copie à des fins de sauvegarde ou d'archivage, ou (b) transférer le logiciel sur un seul disque dur, sous réserve de conserver l'original à des fins de sauvegarde ou d'archivage.
AUTRES RESTRICTIONS. Vous ne pouvez en aucun cas reproduire, ni préparer aucun produit dérivé, ni diffuser aucune copie, ni proposer à la vente, ni vendre, ni transférer la propriété, ni louer, ni, non plus, prêter en aucune manière, ni le présent logiciel, ni aucun des documents qui l'accompagnent, ni aucune partie de ceux-ci ; étant entendu que vous pouvez transférer la totalité du logiciel et la documentation qui l'accompagne, sur une base permanente, dans la mesure où vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archivage et de sauvegarde) du logiciel, ni de la documentation qui l'accompagne, ni d'aucune partie de ceux-ci et sous réserve que le cessionnaire accepte les termes du présent contrat. De surcroît, vous n'êtes autorisé ni à modifier, ni à reconstituer la logique, ni à désassembler, ni à procéder à aucune décompilation, ni à traduire ni le logiciel, ni la documentation jointe, ni aucune partie de ceux-ci. De même n'êtes vous pas autorisé à réaliser aucune copie d'aucun module du programme pour aucun autre logiciel. Le présent logiciel ne peut être utilisé qu'à des fins privées.
L'UTILISATION COMMERCIALE, LA PRESENTATION, L'UTILISATION, L'EXECUTION OU LA DEMONSTRATION PUBLIQUE DU PRESENT LOGICIEL OU DE TOUT COMPOSANT OU DE TOUTE PARTIE DE CELUI-CI, SONT STRICTEMENT INTERDITS SANS LE CONSENTEMENT ECRIT EXPRES DE BERKELEY SYSTEMS, INC.
Le présent contrat de licence est en vigueur jusqu'à son terme. Vous pouvez à tout moment résilier la présente licence en détruisant toutes les copies (y compris les copies d'archivage ou de sauvegarde) du logiciel. La présente licence sera résiliée d'office si vous ne vous conformez pas à une quelconque de ses dispositions. Le présent contrat constitue la totalité de la convention et de l'accord conclu entre les parties, et se substitue à tout contrat antérieur, ou à toute déclaration ou convention d'aucune sorte conclue, verbalement ou par écrit et relative au logiciel. Le présent contrat est régi par les lois de l'Etat de Californie.

Le vieux Manuel

Garanties et copyrights

BMG Interactive garantit que le manuel et le disque du logiciel original sont exempts de tout défaut physique d'ordre matériel ou de main d'œuvre pour une période d'utilisation normale de soixante jours, à compter de la date d'achat. Si au cours de la période de garantie, vous découvrez que, soit le présent manuel, soit le disque du logiciel recèlent un défaut physique, retournez le matériel défectueux à BMG Interactive, accompagné d'une preuve d'achat et vous recevrez gratuitement un matériel de remplacement.

LA GARANTIE DEFINIE CI-DESSUS EST EXCLUSIVE ET TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE, VERBALE OU ECRITE, EXPLICITE OU IMPLICITE. BMG INTERACTIVE NE GARANTIT, NI NE S'ENGAGE, D'AUCUNE MANIERE, EXPLICITE, IMPLICITE OU LEGALE CONCERNANT LE PRESENT LOGICIEL, SA QUALITE, SES PERFORMANCES, SA COMMERCIALISATION OU SON ADAPTATION A QUELQUE FIN PARTICULIERE QUE CE SOIT. CE LOGICIEL EST VENDU " EN L'ETAT " ET VOUS, LE TITULAIRE DE LA LICENCE, SUPPORTEZ TOUS LES RISQUES RELATIFS A SA QUALITE OU A SES PERFORMANCES. EN AUCUN CAS, NI BMG INTERACTIVE, NI BERKELEY SYSTEMS NE POURRONT ETRE TENUS POUR RESPONSABLES, DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT, POUR AUCUN DOMMAGE SPECIAL, ACCIDENTEL OU RESULTANT DE L'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE TOUTE ERREUR OU DE TOUT DEFAUT DANS LE PROGRAMME OU LA DOCUMENTATION. CES DOMMAGES INCLUENT, MAIS PAS SEULEMENT, LES PERTES DE REVENU, LES PERTES DE LOGICIELS OU DE DONNEES, AINSI QUE LES DOMMAGES CAUSES A VOTRE POSTE DE TRAVAIL.

Logiciel, graphismes et conditionnement © 1998 Berkeley Systems, Inc. Le logotype de Berkeley Systems est une marque déposée de Berkeley Systems, Inc. Musique et effets sonores © Jellyvision, Inc. Le logotype Jellyvision est une marque déposée de Jellyvision, Inc.

YOU DON'T KNOW JACK® et **Jack Attack®** sont des marques déposées de Jellyvision, Inc.

Melog SA est une marque déposée de Melog Inc.
640 Saint-Paul (ouest)
403, Montreal H3C 1L9
Canada

Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corp.

Macintosh est une marque déposée et PowerPC est une marque déposée d'Apple Computer, Inc., utilisée sous licence. Ce logiciel peut être utilisé à la fois avec les produits Apple Computer équipés de microprocesseurs PowerPC ou de microprocesseurs faisant appel à la technologie Motorola 68040.

Toutes les autres marques et tous les autres produits sont des marques déposées de leurs sociétés respectives.

Le vieux Manuel

Prenez soin de YOU DON'T KNOW JACK®

Les CD sont solides mais pas indestructibles, alors manipulez les avec précaution.
Ce disque contient un logiciel informatique destiné à un ordinateur ; ne l'utilisez jamais dans aucune autre machine susceptible de l'endommager. Ne le laissez jamais à proximité d'une source de chaleur, ni directement exposé à une source de chaleur ou dans une humidité excessive. Ne tentez jamais d'utiliser un disque cassé ou voilé, ni non plus une disque réparé avec un adhésif quelconque, cela risquerait d'entraîner des erreurs opérationnelles. Essayez de ne jamais toucher la surface extérieure avec vos sales petits doigts avides. Si la surface inférieure de **YOU DON'T KNOW JACK®** est sale, passez doucement un tissu souple ; n'utilisez sous aucun prétexte aucun produit de nettoyage susceptible d'endommager sa surface délicate.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE CE QUI SUIT AVANT D'UTILISER CE JEU OU DE PERMETTRE A VOS ENFANT DE L'UTILISER.
Certaines personnes peuvent être victimes de crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience lorsqu'elles sont exposées à des lumières clignotantes ou à des successions rapides d'images dans la vie quotidienne. Ces personnes peuvent être victimes de crises de ce type lorsqu'elles regardent la télévision ou lorsqu'elles jouent à des jeux vidéo. Ces crises sont susceptibles de survenir même si cette personne n'a aucun antécédent épileptique ou n'a jamais été victime d'aucune crise de ce type à ce jour. Si vous même ou toute autre personne de votre famille a déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crises ou pertes de conscience) à la suite d'une exposition à une succession rapide d'images lumineuses, consultez un médecin avant d'utiliser le présent logiciel. Si vous même, ou l'un de vos enfants, êtes confrontés à l'un des symptômes suivant : vertiges, vision troublée, spasmes oculaires ou musculaires, pertes de conscience ou d'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, alors que vous jouez à ce jeu, arrêtez IMMEDIATEMENT et consultez un médecin.

PRECAUTIONS EN COURS D'UTILISATION

Toujours jouer dans une pièce bien éclairée en vous plaçant aussi loin du moniteur que possible.
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Reposez vous 10 à 15 minutes après une heure de jeu.

Ce produit est garanti par les lois de votre pays. Cette disposition n'affecte pas vos droits légaux. BMG Interactive se réserve le droit de procéder à toute amélioration du produit décrit dans le présent manuel, à tout moment et sans avertissement préalable. BMG ne garantit, ni ne s'engage, d'aucune manière, explicite, implicite ou légale concernant le présent logiciel, sa qualité, ses performances, sa commercialisation ou son adaptation à quelque fin particulière que ce soit.
© 1997 Berkeley Systems, Inc., Jellyvision, Inc., Tous droits réservés. © 1997 BMG Interactive. Tous droits réservés. Destiné exclusivement à un usage domestique. Toute copie illicite, adaptation, location, revente, utilisation en arcade, chargement pour utilisation, diffusion, diffusion par câble, démonstration ou utilisation publique, extraction du présent produit ou de toute marque ou produit protégé par le copyright formant partie dudit produit, sont rigoureusement interdits. Edité en Europe et en Asie par BMG Interactive, une société du groupe BMG Entertainment. Toutes les marques déposées sont protégées. Les autres copyrights sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Distribué par BMG France. Une société du groupe BMG Entertainment. Fabriqué au Royaume-Uni.

Le vieux Manuel

76896428272